КЛАВИАТУРА И МЫШЬ

ESC — Старт/Пауза

Перезарядка (Повторное нажатие в нужный момент: активная перезарядка)

1 — Выбрать основное оружие

2 — Выбрать второе оружие

3 — Выбрать пистолет

4 — Выбрать гранаты

Задачи, статус группы, приказы

TAB — Табло сетевой игры

Q — Взгляд на важный объект

W ↑ — Движение

E — Использовать/Действие

R

A ← — Движение

S ↓ — Движение

D → — Движение

F — Рукопашная (для пилы – держать)

G

ДВОЙНЫЕ НАЖАТИЯ W, A, S, D

В укрытие/из укрытия, сделать перекат, перелезть, сделать разворот. Удерживать для бега пригнувшись.

C — Пригнуться (в укрытии)

CTRL — Идти медленно

ПРОБЕЛ + W, A, S, D

В укрытие/из укрытия, сделать перекат, перелезть, сделать разворот. Удерживать для бега пригнувшись.

УКАЗАНЫ НАСТРОЙКИ ПО УМОЛЧАНИЮ

Все клавиши могут быть переназначены через экран настроек управления.

Щелкнуть или удерживать кнопку для стрельбы

Удерживать кнопку для прицеливания

Прокрутить колесо для выбора оружия / Щелкнуть для приближения









Microsoft game studios



Games for Windows

LIVE





⚠ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ОБ ЭПИЛЕПТИЧЕСКИХ ПРИПАДКАХ

Пожалуйста, прочтите эту информацию, перед тем как приступить к игре.
Некоторые люди подвержены приступам эпилепсии или обморокам, которые вызываются мигающим светом, определенными световыми комбинациями или другими визуальными изображениями, которые могут встречаться в повседневной жизни. У таких людей может случиться припадок во время просмотра телевизора или игры в компьютерные игры. Это может случиться даже в случае, если ранее пациенту никогда не ставился диагноз «эпилепсия» и никогда не наблюдались припадки. Если у Вас или у кого-либо из Ваших родственников случались приступы эпилепсии или сходные симптомы (судороги или потеря сознания) вследствие влияния мигающего света, то, прежде чем установить или использовать настоящую программу, проконсультируйтесь с врачом. Рекомендуем родителям наблюдать за тем, как дети играют в видеоигры. Симптомы возможного припадка разнообразны, включая следующие: головокружение, искажение картины перед глазами, подергивание век или мышц лица, потеря сознания, дезориентация, любые непроизвольные движения или конвульсии. При появлении любых вышеперечисленных симптомов НЕМЕДЛЕННО прекратите играть и обратитесь к врачу.

Меры предосторожности во время игры.

Располагайтесь как можно дальше от экрана, настолько, насколько позволяет кабель.
При возможности играйте на экране меньшего размера.
Не играйте, если вы устали или не выспались.
Обеспечьте хорошее освещение в помещении, в котором вы играете.
Каждый час делайте перерыв в игре как минимум на 10-15 минут.

СОДЕРЖАНИЕ

День Прорыва... и после 3
Оружие Коалиции 4
Клавиатура и мышь 8
Геймпад 10
Игровой интерфейс 12
Жизнь 14
Командование отрядом 15
Прицеливание 16
Рукопашный бой 17
Движение 18
Действия 20
Активная перезарядка 21
Парная и сетевая игра 22
Парная игра........ 23
Сетевая игра........ 24
Игровой редактор 29
Авторы 30
Поддержка пользователей 32

Мы любим шутеры.



В компании Epic все нежно любят этот жанр. Мы уже десять лет делаем шутеры. И несколько лет назад нам стало казаться, что жанр нуждается в некотором обновлении. Нам нравится делать динамичные игры, как UNREAL® TOURNAMENT, но нас не покидала мысль: а нельзя ли слегка снизить темп, но чтобы при этом игра оставалась увлекательной и захватывающей? «Тактические» игры не всегда бывали играбельны, и действие там развивалось просто с черепашьей скоростью.

Чтобы добиться своего, нам надо было совсем по-иному подойти к сражениям. Нам нужно было, чтобы игроки при обстреле рефлекторно прятались, вместо того чтобы очертя голову бросаться под пули. Нам нужно было создать нечто завораживающее, зрелищные американские горки с яркими персонажами, чудовищами и приключениями. Дать пользователям что обсудить за обедом, будь то гигантская тварь, напавшая на их отряд, или онлайновый поединок, где они с трудом вырвали победу. Рассчитать должным образом сюжет и добавить в игру динамики.

Нам надо было как следует и творчески продумать, кто будет противостоять игроку. Когда люди слышат про монстров, то обычно сразу представляют себе тупых пришельцев, которые тучами лезут под пули главного героя. Но почему бы не создать тварь, которая будет конструировать свое оружие, прятаться и действительно пытаться выжить? Разве разумный враг не представляет собой куда большей угрозы? Вот так и родилась Саранча.

Мы были просто счастливы, когда столько геймеров и критиков согласились с нами. Больше четырех миллионов игроков уже насладились игрой в GEARS OF WAR® на Xbox 360®, а теперь и вы можете отправиться в это увлекательное путешествие, с отличными новыми дополнениями и еще более высоким разрешением. Из тюремной камеры в Лощину и дальше, держитесь крепче – путешествие начинается.

Удачи, и не забывайте про укрытие!

--CliffyB
Главный дизайнер Epic Games, Inc.

ДЕНЬ ПРОРЫВА... И ПОСЛЕ

Четырнадцать лет назад орды Саранчи собрались под всеми основными городами и внезапно полезли из-под земли, сметая все на своем пути. Раньше их считали детской страшилкой, но Орда оказалась вполне реальной и куда сильнее, чем кто-либо мог предположить.

Многие погибли в День Прорыва, и еще больше – погибли потом. Чтобы не отдать Орде плоды своих трудов, люди использовали химическое оружие и орбитальные лазеры, чтобы превратить в выжженную землю все города и базы, которые противнику удалось захватить.

Большинство крупных населенных пунктов и военных объектов были разрушены до основания, а уцелевшие остатки человечества собрались на плато Ясинто, мощное гранитное основание которого Саранче было нелегко преодолеть. Когда Орда все же сломила оборону плато, Маркус Феникс нарушил приказ, чтобы спасти своего отца на Восточных баррикадах... но опоздал. Маркуса отдали под трибунал и приговорили к 40 годам заключения в тюрьме строгого режима Ясинто.

А теперь Орда захватила тюрьму.



ОРУЖИЕ КОАЛИЦИИ

Проверенное временем огнестрельное оружие служит человечеству уже не одну сотню лет. Простое и смертоносное... просто прицелься – и стреляй (см. «Прицеливание», стр. 16). Боеприпасы всегда в изобилии.

ТАБЕЛЬНЫЙ ПИСТОЛЕТ



Стандартное личное оружие всех военнослужащих Коалиции объединенных правительств. Ваш табельный пистолет у вас всегда с собой. Стреляет одиночными, но вы можете стрелять с той частотой, с какой можете щелкать мышью или сжимать правый триггер. Кроме того, у табельного пистолета имеется незначительная возможность приближения прицела (см. стр. 16).

ДРОБОВИК «ШКВАЛ»



Оружие ближнего боя, способное выстрелом в упор убить трутня. Наиболее эффективно на дистанции менее 3 метров.

АВТОМАТ "ЛАНДСКНЕХТ"



«Рабочая лошадка» сил Коалиции. Полностью автоматическое оружие, предназначено для боя на средней дистанции. В ближнем бою прекрасно себя проявил штык, выполненный в виде цепной пилы (чтобы запустить пилу, нажмите и удерживайте клавишу F или кнопку B).



СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА



Эту дальнобойную винтовку лучше всего использовать на длинных дистанциях.Крупнокалиберные патроны позволяют одним прицельным попаданием в голову снять практически любую цель размером с человека. Чтобы использовать оптический прицел, удерживайте правую кнопку мыши или левый рычаг, как при обычном прицеливании, а затем прокрутите колесо мыши или используйте правый джойстик для приближения.

ГРАНАТА



Стандартная осколочная граната Коалиции. Если нажать и удерживать правую кнопку мыши или левый рычаг, появляется траектория полета гранаты. Подвигайте мышью или правым джойстиком, чтобы изменить намеченный курс.

ПРИМЕЧАНИЕ: В СЕТЕВОЙ ИГРЕ (СМ. СТР. 28) ИМЕЮТСЯ ДЫМОВЫЕ ГРАНАТЫ.

МОЛОТ ЗАРИ

Молот Зари – это лазерное оружие спутникового базирования, способное стирать с лица земли целые здания.

Для стрельбы, разумеется, спутник должен находиться над вами. Штаб сообщит вам, когда спутник будет доступен.

Для использования Молота необходим наземный наводчик с целеуказателем. Солдат-наводчик должен находиться в прямой видимости от объекта, а сам объект – под открытым небом. Нажмите правую кнопку мыши или левый рычаг, чтобы навестись на цель, а затем левую кнопку или правый рычаг, чтобы открыть огонь.

ПРИМЕЧАНИЕ: «МОЛОТУ ЗАРИ» НЕОБХОДИМО НЕКОТОРОЕ ВРЕМЯ НА ФОКУСИРОВКУ ЛАЗЕРОВ.





КЛАВИАТУРА И МЫШЬ



ДВОЙНЫЕ НАЖАТИЯ W, A, S, D
В укрытие/из укрытия, сделать перекат, перелезть, сделать разворот. Удерживать для бега пригнувшись.



УКАЗАНЫ НАСТРОЙКИ ПО УМОЛЧАНИЮ
Все клавиши могут быть переназначены через экран настроек управления.

ГЕЙМПАД



Прицел
Задачи, статус группы, приказы
Табло сетевой игры
Движение/Щелкнуть, чтобы пригнуться в укрытии
Смена оружия
Старт/Пауза
Выстрел / Бросок гранаты
Перезарядка (Повторное нажатие в нужный момент: активная перезарядка)
Взгляд на важный объект
Использовать/ Действие
Рукопашная (для пилы – держать)
В укрытие/из укрытия, сделать перекат, перелезть, сделать разворот. Удерживать для бега пригнувшись.
Взгляд/ Щелкнуть для приближения

ИГРОВОЙ ИНТЕРФЕЙС

Цели текущего задания. Для просмотра нажмите клавишу G или левый бампер.

Прицел. Для активации нажмите правую кнопку мыши или левый рычаг. (см. стр. 16)

ИЛИ

Индикатор жизни/смерти. (см. стр. 14)

Выбор оружия. Для выбора нажмите 1, 2, 3 или 4, или же используйте колесо мыши.

Подобранные боеприпасы.



Используемое оружие.

Счетчик боеприпасов.

Индикатор активной перезарядки. Для перезарядки нажмите клавишу R или правый бампер; для активной перезарядки нажмите второй раз. (см. стр. 21)

Статус отряда. (см. стр. 15)

Контекстный индикатор маневра или действия, либо приказы отряду. Чтобы отдать отряду приказ, нажмите клавишу G и SPACE, Q или F. Или нажмите левый бампер и A, B или Y (см. стр. 15)

Когда возможно конкретное действие или движение, появляется соответствующий значок (см. стр. 18-20) .

ЖИЗНЬ

Жизнь проста: если вы видите, что противник истекает кровью или разорван на куски – значит, ему нехорошо. То же самое относится и к вам.

ВЫ РАНЕНЫ



ВЫ УМИРАЕТЕ



ВЫ МЕРТВЫ



При смерти солдаты Коалиции видят, как Алое знамение проступает перед глазами все яснее, наполняясь кровью. Когда оно проступит полностью – вы труп.

Если вас оставить в покое, вы регенерируете (отличная возможность научиться прятаться).

ПРИМЕЧАНИЕ: ЕСЛИ ВАШ ТОВАРИЩ ПО КОМАНДЕ ПОТЕРЯЛ СОЗНАНИЕ, ВЫ МОЖЕТЕ ЕГО ОЖИВИТЬ. ПОДБЕРИТЕСЬ БЛИЖЕ И НАЖМИТЕ КЛАВИШУ E ИЛИ X .

КОМАНДОВАНИЕ ОТРЯДОМ

Командир отряда может отдавать приказы своим бойцам. Впрочем, можно и не трудиться: ваши парни сами знают, что им делать, и вполне способны за себя постоять, найти укрытие и открыть ответный огонь.

В одиночной игре, чтобы проверить статус своей команды и цели задания, нажмите и удерживайте клавишу G, либо нажмите и удерживайте левый бампер. В бою и вне боя вы можете приказать отряду перегруппироваться (т.е. следовать к вам), нажав клавишу G, а затем Q, либо нажав левый бампер, а затем Y .

В бою, удерживая G или левый бампер:

Нажмите SPACE или A, чтобы на короткое время заставить отряд пойти в атаку. В этом случае ваши бойцы с большей вероятностью вступят в бой на близкой дистанции или будут стрелять в открытую.

Нажмите F или B , чтобы на короткое время заставить отряд уйти в оборону. Ваши люди займут позиции в укрытии и будут высовываться лишь в случае необходимости.

ПРИМЕЧАНИЕ: ТОЛЬКО КОМАНДИР МОЖЕТ ОТДАВАТЬ ПРИКАЗЫ.

В сетевой игре нажмите клавишу G, чтобы проверить статус отряда, и удерживайте TAB для просмотра табло.



ПРИЦЕЛИВАНИЕ

СТРЕЛЬБА ОТ БЕДРА

Прицеливайтесь мышью или правым джойстиком. Как только вы поймали цель, нажмите левую кнопку мыши или правый рычаг, чтобы открыть огонь. Этот способ позволяет стрелять быстро, но о точности здесь не может быть и речи.

ПРИЦЕЛЬНАЯ СТРЕЛЬБА

Чтобы прицелиться, нажмите и удерживайте правую кнопку мыши или левый рычаг. Вы увидите потенциальную цель в приближении, и появится рамка прицела.



ПРИБЛИЖЕНИЕ

Чтобы приблизить вид при прицельной стрельбе, нажмите и удерживайте правую кнопку мыши, затем используйте колесо мыши для приближения. Либо удерживайте левый рычаг, а затем щелкните правым джойстиком. Приближение возможно только при стрельбе из снайперской винтовки или табельного пистолета.

СТРЕЛЬБА ВСЛЕПУЮ

Находясь в укрытии, нажмите левую кнопку мыши или правый рычаг, чтобы вести стрельбу, не высовываясь. Тем самым вы только выставите из укрытия оружие и откроете огонь.

ПРИМЕЧАНИЕ: ЕСЛИ ВЫ БУДЕТЕ СТРЕЛЯТЬ ПРИЦЕЛЬНО ИЗ УКРЫТИЯ, ТО ПО БОЛЬШЕЙ ЧАСТИ ВЫ ОСТАНЕТЕСЬ В БЕЗОПАСНОСТИ… А МЕНЬШЕЙ ЧАСТЬЮ МОЖЕТ ОКАЗАТЬСЯ ГОЛОВА.

МЕТАНИЕ ГРАНАТ

Щелкните правой кнопкой мыши или левым рычагом, чтобы раскрутить гранату и увидеть ее траекторию. Двигайте мышью или правым джойстиком, чтобы изменить траекторию. Щелкните левой кнопкой мыши или правым рычагом, чтобы бросить гранату.



РУКОПАШНЫЙ БОЙ

Для рукопашной атаки оружием нажмите клавишу F или B. Если рядом с вами находится противник, так можно вышибить ему мозги. Но берегитесь: если вы подпустили врага так близко, он может попытаться сделать с вами то же самое.

У солдат Коалиции есть одно важное преимущество в ближнем бою. Автомат «Ландскнехт» оснащен в качестве штыка карбидной цепной пилой с переменным крутящим моментом. Если у вас в руках эта винтовка, нажмите и удерживайте клавишу F или B, чтобы запустить цепную пилу и объявить врагам высокооборотный джихад. Редкая Саранча устоит перед таким натиском.

ПРИМЕЧАНИЕ: ЕСЛИ ВАС РАНЯТ В МОМЕНТ АТАКИ ПИЛОЙ, ЗАЖМИТЕ КЛАВИШУ F ИЛИ B ЕЩЕ РАЗ, ЧТОБЫ СНОВА ВКЛЮЧИТЬ ПИЛУ.

Если нажать F или B с гранатой в руке, вы вполне можете ткнуть врага гранатой в зубы.

В сетевой игре можно, встав над тяжелораненым противником, нажать клавишу E или X, чтобы добить его сапогом.



ДВИЖЕНИЕ

Чтобы двигаться, используйте клавиши W, A, S, и D, а также мышь либо левый аналоговый джойстик. Все особые виды движения – перекаты, использование укрытий, преодоление препятствий и бег пригнувшись – осуществляются с помощью клавиш движения и SPACE (ПРОБЕЛ), или A с левым джойстиком. Любые из перечисленных ниже действий также могут выполняться двойным нажатием клавиш.

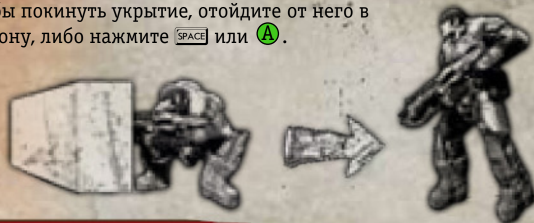
В УКРЫТИЕ

Используйте укрытие в бою, или вы долго не проживете. Подойдите вплотную к тому, что покажется вам подходящим укрытием (обломки, дверные проемы, и пр.), затем нажмите SPACE или A.



ВЫХОД ИЗ УКРЫТИЯ

Чтобы покинуть укрытие, отойдите от него в сторону, либо нажмите SPACE или A.



ПРЕОДОЛЕНИЕ ПРЕПЯТСТВИЙ

Чтобы перепрыгнуть невысокое препятствие, двигайтесь в направлении прыжка, затем нажмите SPACE или A.



ПЕРЕКАТ

Нажмите SPACE или A в движении. Если вы не в укрытии, вы совершите перекат, чтобы не попасть под огонь. Также можно таким образом выскочить из укрытия.



ОБХОД УКРЫТИЯ

Чтобы быстро обогнуть укрытие и не отступать перед этим назад, двигайтесь в нужном направлении, а затем нажмите SPACE или A.



РАЗВОРОТ

Перебираясь от одного укрытия к другому, вы можете свести опасность к минимуму с помощью резкого разворота. Двигайтесь к прилегающему укрытию, затем нажмите SPACE или A.



БЕГ ПРИГНУВШИСЬ

Когда вы бежите пригнувшись, в вас труднее попасть. Чтобы бежать пригнувшись, выйдите из укрытия, затем нажмите и удерживайте SPACE или A. Когда вы бежите пригнувшись, вы не можете стрелять.



ДЕЙСТВИЯ

Чтобы использовать предметы или выполнять задачи, не связанные с прицеливанием и движением, нажмите контекстно-зависимую клавишу [E] или кнопку Ⓧ. Когда функция [E] или Ⓧ доступна, появляется особый значок (например, когда вы стоите над патронным ящиком).

Нажмите [E] или Ⓧ:	Что рядом
Поднять/сменить оружие	Оброненное оружие
Подобрать боеприпасы	Патронный ящик
Встать к орудию	Орудие или пулемет без расчета
Распахнуть дверь (см. рис. 1)	Открывающаяся дверь
Нажать на кнопку (см. рис. 2)	Работающая кнопка
Лезть по лестнице	Лестница

Среди других специальных функций, доступных по [E] или Ⓧ – оживление товарища по команде (см. стр. 14) и добивание противника (см. стр. 17).

1



2

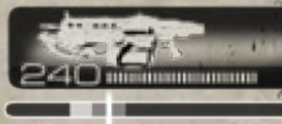


АКТИВНАЯ ПЕРЕЗАРЯДКА

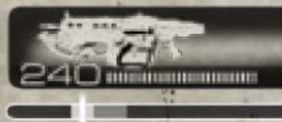
Чтобы перезарядить оружие (если, конечно, у вас есть боеприпасы), нажмите [R] или правый бампер.

Чтобы перезарядиться быстрее, нажмите [R] или правый бампер еще раз. Успех зависит от правильного момента второго нажатия. При попытке быстрой перезарядки возможно три результата:

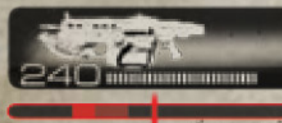
УСПЕХ



ИДЕАЛ



НЕУДАЧА



В случае успеха перезарядка происходит быстрее.

В идеальном случае перезарядка происходит значительно быстрее и вы получаете небольшой бонус к урону.

В случае неудачи магазин заклинивает и перезарядка занимает даже больше времени, чем обычная.

ВЫБРОСИТЬ МАГАЗИН



ВСТАВИТЬ НОВЫЙ



ГОТОВ



ПАРНАЯ И СЕТЕВАЯ ИГРА

GAMES FOR WINDOWS – LIVE

Games for Windows® – LIVE – это самая современная онлайновая сеть развлечений во всем мире, а также сообщество геймеров, где вы можете создать постоянную личность (Gamertag), находить друзей и создавать список друзей, просматривать игры и занятия ваших друзей и общаться с другими членами сообщества в реальном времени. Станьте Золотым участником, чтобы получить дополнительные преимущества, например возможность рассылать и получать приглашения в сетевые игры, а также эксклюзивные материалы: новые уровни, задания, оружие, транспорт и так далее.

ПОДКЛЮЧЕНИЕ

Для начала вам необходимо подключить компьютер к высокоскоростному Интернет-каналу и войти в систему LIVE. Если у вас уже есть учетная запись на Xbox LIVE®, вам не нужно ничего больше для подключения к Games for Windows® – LIVE. Если у вас нет такой учетрой записи, вы можете завести ее бесплатно. Проверить, доступен ли LIVE в вашем регионе, и получить более подробную информацию по подключению можно по адресу www.gamesforwindows.com/live.

РОДИТЕЛЬСКИЙ КОНТРОЛЬ

Родительский контроль в Games for Windows® – LIVE дополняет функции родительского контроля Windows Vista®. Управляйте доступом своего ребенка к компьютеру с помощью простых и доступных механизмов. Чтобы получить более подробную информацию, зайдите на сайт www.gamesforwindows.com/live/familysettings.

ГОЛОСОВОЙ ЧАТ

Вы можете использовать наушники или микрофон, совместимые с Windows Vista или Windows XP, чтобы поддразнивать противников или координировать свои действия с союзниками во время игры. Вы также можете использовать совместимый комплект наушников и микрофона с подключением к джойстику.

ПРИМЕЧАНИЕ: ЧТОБЫ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЧАТОМ, СНАЧАЛА НЕОБХОДИМО НАСТРОИТЬ НУЖНОЕ УСТРОЙСТВО В WINDOWS VISTA ИЛИ WINDOWS XP. БОЛЕЕ ПОДРОБНАЯ ИНФОРМАЦИЯ СОДЕРЖИТСЯ В ИНСТРУКЦИИ ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ УСТРОЙСТВА.

ПАРНАЯ ИГРА

Чтобы разыграть кампанию GEARS OF WAR вдвоем с другом, выберите пункт «Кампания» в главном меню, а затем выберите пункт «Создать парную игру» либо «Войти в парную игру». Золотые и Серебряные участники LIVE обладают разными возможностями в плане парной игры. Золотой участник может:

- Создать парную игру на своем компьютере. Вы можете создать игру в локальной сети, используя возможности открытых или закрытых сетей LIVE, либо использовать список игр на LIVE. Любой игрок может присоединиться к открытой игре LIVE, но для подключения к закрытой игре необходимо приглашение хозяина. В списке игр LIVE Золотые участники могут создавать игры как для Золотых и Серебряных участников, так и только для Золотых.
- Войти в парную игру и играть вместе с другом по локальной сети, LIVE или списку игр LIVE.
- Пригласить друга. Если вы являетесь Золотым участником и играете в одиночную игру, а ваш друг входит в систему LIVE, вы можете выбрать пункт меню «Гид» и пригласить друга в игру. Если ваш друг согласится, вы можете продолжить играть по LIVE вдвоем, без перезапуска.

Серебряные участники могут создавать игры и присоединяться к играм по списку. Здесь вы не можете рассылать приглашения друзьям, но можете просматривать список игр. Введите полное или частичное имя учетной записи, чтобы найти своего хозяина (для более подробной информации о списках игр см. стр. 24).

Если вы являетесь хозяином игры, вы играете за Маркуса Феникса. Если вы присоединяетесь к игре, вы принимаете на себя роль Доминика Сантьяго. Гость сохраняет неоткрытые главы (но не контрольные точки) во время игры. Если хозяин или гость покидают сеанс, игра прерывается. Для гостя игра может быть продолжена с последней главы.

При парной игре необходимо помнить, что Маркус и Доминик должны прикрывать друг друга в бою. В большинстве случаев Маркус и Дом могут выбирать разные маршруты, чтобы обеспечить лучшее прикрытие.

ПРИМЕЧАНИЕ: ОБЫЧНО, ЕСЛИ МАРКУС ГИБНЕТ, ДОМ МОЖЕТ ЕГО ОЖИВИТЬ. ОДНАКО В ПАРНОЙ ИГРЕ НИ ДОМ, НИ МАРКУС НЕ МОГУТ ВЕРНУТЬСЯ К ЖИЗНИ. В СЛУЧАЕ ГИБЕЛИ ИМ ПРИДЕТСЯ НАЧАТЬ ЗАНОВО, С ПОСЛЕДНЕЙ КОНТРОЛЬНОЙ ТОЧКИ.

СЕТЕВАЯ ИГРА

Чтобы играть в сетевые схватки GEARS OF WAR, выберите пункт «Схватки» в главном меню, а затем выберите «Локальная сеть» или LIVE.

ВИДЫ ПОДКЛЮЧЕНИЯ

Пункт «Локальная сеть» позволяет вам померяться силами с другими игроками (восемь человек максимум) по локальной сети (LAN). LIVE дает вам возможность сражаться бок о бок или против других игроков (восемь человек максимум) на LIVE.

При игре на LIVE вы можете выбирать между ранговыми чемпионатами, поединками игроков и играми из списка. В ходе ранговых матчей ваши результаты регистрируются в рейтинге GEARS OF WAR. Чтобы просмотреть результаты ранговых матчей, выберите пункт «Схватки» в основном меню, а затем выберите «Ранги». Уровень конкуренции в ранговых матчах обычно выше, чем в матчах игроков. Ваши результаты и достижения в матчах игроков не фиксируются в ранге, поэтому их можно использовать для тренировок перед участием в ранговых матчах.

В списочных играх Серебряные участники LIVE могут выступать хозяевами, однако им недоступны некоторые возможности списков игр, доступные для Золотых участников LIVE. Результаты игр не учитываются в рейтинге, и вы не можете приглашать в игру друзей, либо делать игры закрытыми для всех, кроме ваших друзей. Другими словами, все игроки, а не только ваши друзья, могут видеть ваши личные списочные игры. Вы выбираете из полного списка игр и не можете выбрать конкретный матч, а также не можете подключиться по приглашению друга к той игре из списка, которая уже началась.

ПРИМЕЧАНИЕ: ЧТОБЫ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ФУНКЦИИ LIVE, НЕОБХОДИМЫ УЧЕТНАЯ ЗАПИСЬ LIVE И ВЫСОКОСКОРОСТНОЕ ПОДКЛЮЧЕНИЕ К ИНТЕРНЕТУ.

После того, как вы выбрали игровое подключение и вошли в систему, если вы создаете сетевую игру, вы можете настроить множество игровых параметров (см. стр. 27). Если вы играете на LIVE, вы можете искать игры с заданными параметрами.

ВИДЫ СЕТЕВОЙ ИГРЫ

ПЕРЕСТРЕЛКА

Отряд людей против отряда Саранчи. Задача – уничтожить всех бойцов противника.

КАЗНЬ

Этот вид игры похож на «Перестрелку», но здесь, если вы упали и истекаете кровью, вы не умираете, а возвращаетесь к жизни. Нажимайте SPACE или Ⓐ, чтобы ожить быстрее. Единственный способ окончательно уничтожить противника – подойти вплотную и добить его.

УБИЙСТВО

У каждой команды есть лидер: полковник Хоффман (у людей) и генерал РААМ (у Саранчи). Задача – уничтожить лидера вражеской команды. Игрок, убивший лидера чужой команды, в следующем раунде сам становится лидером своего отряда. Игрок проигравшей команды, получивший больше всех очков, становится новым лидером этой команды.



ЗАХВАТ

Для победы следует захватывать ключевые позиции на карте и удерживать их достаточно долго, чтобы набрать достаточно очков для победы в раунде. На каждой карте имеется от двух до пяти ключевых позиций, которые можно захватить, причем в каждый конкретный момент времени доступна только одна позиция. Предельные результаты раундов можно менять, и первая команда, набравшая заранее установленное число очков, считается победителем раунда.

ПРИМЕЧАНИЕ: В ОТЛИЧИЕ ОТ ДРУГИХ ВИДОВ ИГР, В «ЗАХВАТЕ» И «ЦАРЕ ГОРЫ» ИГРОКИ МОГУТ ВОЗРОЖДАТЬСЯ НЕОГРАНИЧЕННОЕ ЧИСЛО РАЗ. ИМ НЕ НУЖНО ПЕРЕЖИДАТЬ РАУНД – УМЕРЕВ И ОЖИВ, ОНИ МОГУТ СРАЗУ ВЕРНУТЬСЯ В БОЙ.

ЦАРЬ ГОРЫ

В этой сетевой игре, созданной специально для GEARS OF WAR для Windows, игроки должны захватить контроль над конкретным пунктом на карте и удержать его достаточно долго, чтобы заработать больше очков, чем команда противника. Чтобы очки продолжали идти и после захвата, как минимум один игрок должен оставаться в захваченной точке, чтобы оборонять ее.

В этой игре действуют те же правила, что и в «Казни», то есть единственный способ уничтожить игрока команды противника – это добить его в ближнем бою. Кроме того, в «Царе горы» на каждый раунд дается только один ключевой объект. В «Захвате» ключевой объект изменяется, как только заработаны все очки.

ПАРАМЕТРЫ СЕТЕВОЙ ИГРЫ

Создавая сетевую игру, вы можете:

- Устанавливать число раундов в матче.
- Устанавливать продолжительность раунда в минутах. А в «Захвате» и «Царе горы» вместо длительности раунда вы можете устанавливать число очков.
- Включать и выключать урон от огня по своим.
- Резервировать закрытые слоты в своей команде (чтобы пригласить друзей).
- Изменять длительность агонии, то есть устанавливать, через сколько секунд тяжелораненый умирает от кровопотери. За это время другие члены команды могут успеть оживить игрока (см. стр. 14).

Выбирать порядок и вид карт, по которым проходит матч. Для этого нажмите F1 или Y, а затем добавьте виды карт и поставьте их в нужном порядке в своем игровом списке.

Заменять одно оружие на другое в тех местах, где оно разбросано на карте. Для этого необходимо нажать F2 или X на экране настроек хозяина игры.

ПРИМЕЧАНИЕ: В РАНГОВЫХ МАТЧАХ НЕКОТОРЫЕ ПАРАМЕТРЫ ЖЕСТКО ЗАКРЕПЛЕНЫ, ЧТОБЫ ОБЕСПЕЧИТЬ ЕДИНООБРАЗИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ В РЕЙТИНГЕ.



ХОЛЛ СЕТЕВОЙ ИГРЫ

После выбора вида игры вы попадаете в холл. Здесь можно проверить вид игры, цели и продолжительность игры. Игрок выбирает команду с помощью клавиш A и D, либо правой и левой стрелок курсора, либо щелкнув по значкам со стрелками внизу экрана. Также для этого можно использовать левый джойстик контроллера.

После выбора команды вы можете выбрать своего персонажа, перебирая их в цикле с помощью клавиши W и S или и, либо щелкая по значкам со стрелками внизу экрана. Также для этого можно использовать правый или левый триггеры или левый джойстик. После того, как все игроки выберут себе персонажей, они нажимают ENTER или A, чтобы подтвердить свою готовность к игре.

Хозяин нажимает ENTER или START (СТАРТ), чтобы начать матч. Для рангового матча необходимо не менее шести игроков.

ОСОБЕННОСТИ СХВАТОК

Когда игроку нанесен достаточно сильный урон, он падает, истекает кровью и может умереть. Противник может его прикончить еще парой выстрелов, рукопашной атакой, либо добиванием (см. стр. 17). В то же самое время свои могут оживить умирающего.

В зависимости от вида игры в этой ситуации за нанесенный рукопашный удар или добивание тяжелораненого вам могут быть начислены бонусные очки.

Дымовые гранаты имеются только в сетевой игре. Используйте их как обычные осколочные гранаты. При взрыве они образуют дымовую завесу, которой можно пользоваться в тактических целях.

Игроки могут общаться друг с другом в чате, играя на LIVE. В ходе сетевого матча живые игроки могут общаться только с живыми в своей команде. Трупы могут общаться с трупами, независимо от команды.

ИГРОВОЙ РЕДАКТОР

В комплект GEARS OF WAR для Windows входит редактор, имеющийся на диске. Чтобы получить более подробную информацию о работе с редактором, посетите сайт http://udn.epicgames.com/three/gearsmod-home. Редактор предоставляется без каких-либо гарантий и не поддерживается ни Epic, ни Microsoft.

ВНИМАНИЕ: УВАЖАЙТЕ ЧУЖИЕ ПРАВА. РАСПРОСТРАНЯЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЕ СОДЕРЖИМОЕ, ВЫ ПРИЗНАЕТЕ, ЧТО НЕСЕТЕ ПОЛНУЮ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА ЭТО СОДЕРЖИМОЕ. ВЫ ПРИЗНАЕТЕ, ЧТО ОБЛАДАЕТЕ ВСЕМИ ПРАВАМИ ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ СДЕЛАТЬ ЛЮБОЕ СОДЕРЖИМОЕ ДОСТУПНЫМ ШИРОКОЙ ПУБЛИКЕ, И ЧТО ОНО СООТВЕТСТВУЕТ ВСЕМ ДЕЙСТВУЮЩИМ ЗАКОНАМ И НЕ НАРУШАЕТ ПРАВ ДРУГИХ ФИЗИЧЕСКИХ ИЛИ ЮРИДИЧЕСКИХ ЛИЦ.



АВТОРЫ

EPIC GAMES GEARS OF WAR ДЛЯ WINDOWS
Главный дизайнер
Cliff Bleszinski
Исполнительный продюсер
Dr. Michael Capps
Продюсер
Rod Fergusson
Помощник продюсера
Tanya Jessen
Главный художник
Wyeth Johnson
Главный дизайнер уровней
Jim Brown
Главный программист
Steve Superville
Программисты
Ray Davis
Laurent Delayen
Jeff Farris
Rob McLaughlin
Художники
Greg Mitchell
Aaron Smith
Kendall Tucker
Alan Willard
Анимация
Jay Hosfelt
Дизайнеры уровней
Grayson Edge
Paul Mader
Sidney Rauchberger
Demond Rogers
Ken Spencer

ВКЛЮЧАЯ GEARS OF WAR ДЛЯ XBOX 360
Главный художник
Chris Perna
Главный дизайнер уровней
Lee Perry
Главный программист
Ray Davis
Программисты
Amitt Mahajan
Martin Sweitzer
Дополнительное программирование
Thomas James
Matt Oelfke
Steve Polge
Joe Wilcox
Концепт-арт
James Hawkins
Художники
Chris Bartlett
Mike Buck
Shane Caudle
Технический арт-директор
Bill Green
Matt Hancy
Pete Hayes
Josh Jay
Kevin Lanning
Maury Mountain
Mikey Spano
Анимация
Scott Dossett
Aaron Herzog
Дополнительная графика
Peter Ellis
Cedric Fiorentino
Steve Garafolo
Kevin Johnstone
Jeremiah O'Flaherty
Danny Rodriguez
Chris Wells
Дизайнеры уровней
Andrew Bains
Ryan Brucks
Phil Cole
Dave Ewing
Stuart Fitzsimmons
Warren Marshall
Dave Nash
David Spalinski
Звукорежиссер
Mike Larson
Технический директор, Unreal Engine 3
Joe Graf
Главный программист движка
Daniel Vogel
Программисты движка
Josh Adams
Dave Burke
Mike Fricker
James Golding
Wesley Hunt
Keith Newton
Ron Prestenback
Andrew Scheidecker
John Scott
Scott Sherman
Niklas Smedberg
Tim Sweeney
Daniel Wright
Sam Zamani
Adam Cichocki

Дополнительное программирование
Tim Johnson
Дополнительные диалоги
Rod Fergusson
Продюсер препроизводства
Jeff Morris
Контроль качества
Scott Bigwood
Preston Thorne
Aaron Jones
Brett Holcomb
Системные администраторы
Warren Schultz
Shane Smith
Бизнес
Tim Sweeney, CEO
Dr. Michael Capps, президент
Mark Rein, ВП
Jay Wilbur, ВП
Jay Andrews, ген. консультант
Joe Babcock, контролер
Kelly Farrow, администратор контрактов
Офис-менеджер
Anne Dube
HR-директор
Kimberly Thompson
Помощник офис-менеджера
Sarah Amidon

И отдельное огромное спасибо всем нашим друзьям и родным за терпение, понимание и любовь – без этого мы бы не смогли создать Gears of War для Windows.

PEOPLE CAN FLY
Главный менеджер проекта
Piotr Krzywonosiuk
Менеджер проекта
Bartlomiej Miszkurka
Ведущий программист
Tomek Jonarski
Ведущий программист игрового процесса
Bartek Sokolowski
Главный художник
Andrzej Poznanski
Программисты движка
Tomek Baran
Juliusz Komenda
Sebastian Kowalczyk
Lukasz Migas
Maciej Sawitus
Rafal Wydra

Старшие дизайнеры уровней
Wojciech Madry
Michal Nowak
Дизайнеры уровней
Pawel Dudek
Bartek Kmita
Dariusz Korotkiewicz
Rafal Maka
Krystian Stefanski
Ведущий аниматор
Michal Hrydziuszko
Аниматоры
Dominik Gruca
Jakub Kisiel
Tomasz Zawada
Дополнительный дизайн уровней
Jacek Cetera
Adrian Chmielarz
Krzysztof Dolas
Michal Gryn

Michal Kosieradzki
Bartek Roch
Andrzej Rudz
Tomasz Strzalkowski
Контроль качества
Daniel Lewandowski
Krzysztof Cyngot
ПОДРЯДЧИКИ
Концепт-арт
John Wallin Liberto
Thomas A.Szakolczay
Сценарии и диалоги
Susan O'Connor
Музыка
Kevin Riepl
Саунд-дизайн
Jamey Scott
Кастинг озвучания
Chris Borders
Роли озвучивали
John DiMaggio
Carlos Ferro

Lester 'Rasta' Speight
Fred Tatacіore
Robin Atkin Downs
Jamie Alcroft
Nan McNamara
Carolyn Seymour
Michael Gough
Dee Baker
Bruce DuBose
Оркестровщик/Дирижер
Tim Simonec
Подрядчик оркестра
Simon James Music
Оркестр
Northwest Sinfonia
Psyonix
Streamline Studios
Technicolor
Interactive Services
Technicolor Audio
Brainzoo

MICROSOFT
Производство
Исполнительный продюсер
Laura Fryer
Продюсеры
Erika Carlson
Mike Forgey
Jason Pace
Разработка
Директор по разработке
Tony Cox
Менеджер по разработке
Aaron Nicholls
Лидер разработки
Frank Klier
Графика
Старший арт-директор
Kevin Brown
Арт-директор
Tim Dean
Гейм-дизайн
Главные директора дизайна
Chris Esaki
Thomas Zuccotti
Старший директор дизайна
Josh Atkins
Тестирование
Менеджер группы тестеров
Greg B. Jones
Тест-менеджер
Fred Norton
Ведущие инженеры SDET
Chris Hind
Jeff Nelson
Инженеры SDET
Diana Antczak
Nathan Clemens
Chris Henry
Sajid Merchant
Ferdinand Schober
Scott Sedlickas
Интерн SDET
Hemanshu Chawda
Инженеры-разработчики ПО
Dan Price
Mark Amos
АудиоЗвукорежиссер
Caesar Filori
Менеджер аудиодизайна
Ken Kato
Развитие бизнеса
Бизнес-менеджер

группы
Todd Stevens
Бизнес-менеджер
Brandon Morris
Маркетинг
Старший менеджер по продукту
John Dongelmans
Глобальный менеджер по продукту в группе
Chris Lee
Старший PR-менеджер
Charlie Scibetta
Работа с пользователями
Писатели
Joshua Ortega
Eric Nylund
Редактор
Melanie Henry
Дизайн полиграфии
Ведущий дизайнер
Chris Lassen
Дизайнеры
Daniel Hailemariam
Aisling Concannon
Анализ рынка
Инженеры по анализу рынка
Nick Hillyer
Kevin Keeker
Локализация
Международный менеджер программы
Virginia Spencer
Россия
ФИРМА "1С"
Продюсер
Юрий Мирошников
Исполнительный продюсер
Александр Гурин
Маркетинг
Николай Барышников
PR
Алексей Артеменко
Анатолий Субботин
Руководитель отдела локализаций
Ольга Петрова
Менеджер локализации
Анна Киселева
Редактор
Ирина Изотова
Художник
Татьяна Кузьмина
Упаковка и руководство пользователя
Сергей Коновалов
Руководитель отдела

тестирования
Александр Шишов
Тестирование
Сергей Кияткин
Михаил Королев
Андрей Мошков
Николай Николаев
Дмитрий Паутов
Дмитрий Савин
Александр Шелапутов

Внешние исполнители
Программист
Алексей Петрухин
Переводчик
Наталья Баулина

Ирландия
Менеджер проекта
David Foster
Инженер
Paul Peacock
Тестирование
Gary Smith
Аудио
Steve Belton
Тестирование сетевой игры
Ведущие инженеры SDET
Craig Marshall
Mark McAllister
TJ Duez
Тестеры
Andrew Brown
Brad Meine
Chris Jacobs
David Locke
Eric Brown
Eythan Beck
Grayson Nootenboom
Ian Savitski
Jason Houghton
Matt Antonellis
Michael McClain
Pat Andrews
Paul Orsborn
Robert Shearon
Sean Colbert
Shane Davis
Shawn O'Donnell
Ted Lockwood
David Graham
Jack Seymour
Paul Noyes
Sid Ramji
Chong Kim
James Schend

Joseph Ezell
Brishan Merrill-Brown
Лаборатория совместимости и конфигурации
Инженер SDET
Mike Grodin
Тестеры
Jon Volkman
Kyle O'Brien
Morgan Mihai
Simon Strand
Lewis Senff
Юридические вопросы
Юристы
Don McGowan
Elke Suber
Andy VanArsdel
Старший помощник юриста
Sue Stickney
Помощник юриста
Maria Dellett
Младший помощник юриста
Dan Lear
Тестеры Epic на местах
Roger Collum
Robert Flachofsky
John Liberto
Justin Hair
Tim Chidsey
Brett Holcomb
Ben Chaney
Jerry Gilland
John Mauney
Thurston Alexander-Smith
Josh Pearson
Brandon Murray
Jon Taylor
Josh Keller
Alex Conner
Веб-сообщество
Site Manager
John Peoples
Редактор
Mark Diller
Писатели
Brannon Boren
Scott Kearney
Дизайнеры
Matt Sokolowsky
Поддержка пользователей
Ronn Mercer

Благодарности

Bonnie Ross Ziegler, Phil Spencer, Shane Kim, Jim Veevaert, Frank Pape, Nick Dimitrov, Ken Lobb, Alfred Tan, Dennis Reis, Craig Davison, Chris Di Cesare, Catherine Haller, Justin Kirby, Ted Nugent (inspiration for «The Nuge» achievement), Doug Banker, Tomoyuki Hoshi, Mikey Wetzel, Kiki Wolfkill, Guy Whitmore, Peter Connelly, Relja Markovic, Shanon Drone, Mike Burrows, Chee Chew, Rod Toll, Lonny McMichael, Aaron Khoo, Brian Moore, Yasmine Nelson, Lief Thompson, Dana Fos, Paige Williams, Laura Hamilton, Matt Whiting, David Holmes, Sean Jenkin, JoAnne Williams, Dave Pierot, Lev Chapelsky (Blindlight), Dawn Hershey, C.S.A. (Blindlight), Digital Domain, Inc.

Список участников работы над Gears of War приведен в самой игре.

Volt   Excell   Lux Group, Inc.   Wise   HR 104

ПОДДЕРЖКА ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

Купив любой продукт от фирмы «1С» и зарегистрировав его, Вы становитесь официальным пользователем изданного фирмой «1С» программного обеспечения и получаете право пользоваться услугами службы технической поддержки. Позвонив по телефону (495) 688-99-01 с 9:30 до 20 часов, или отправив письмо на адрес электронной почты hotline@1c.ru, Вы всегда можете рассчитывать на квалифицированный ответ на любые вопросы, касающиеся компьютерных игр, изданных фирмой «1С».

Внимание: служба технической поддержки фирмы «1С» не дает консультаций по прохождению игр, а также по разрешению вопросов, связанных с открытием портов, настройкой брандмауэров и общей установкой Интернет-соединения.

WWW.GEARSOFWAR.COM

Информация в настоящем документе, включая URL и другие упоминания веб-ресурсов в Интернете, может быть изменена без уведомления. Если не указано иное, приведенные в качестве примеров компании, организации, продукты, доменные имена, адреса электронной почты, логотипы, лица, места и события являются вымышленными, и любое сходство с любыми реальными компаниями, организациями, продуктами, доменными именами, адресами электронной почты, логотипами, лицами, местами и событиями является случайным, не подразумевается и не должно предполагаться. Соблюдение применимого законодательства об авторском праве и смежных правах является обязанностью пользователя. Без ограничения авторских и смежных прав, никакая часть настоящего документа не может быть воспроизведена, сохранена или введена в систему выборки информации, либо передана любым способом и любыми средствами (будь то электронные, механические, фотокопирование, запись или иные), равно как и для любой цели, без явного письменного разрешения Корпорации Майкрософт.

Корпорация Майкрософт и компания Epic Games могут владеть патентами, заявками на патенты, товарными знаками, авторскими правами и иными правами интеллектуальной собственности касательно предмета настоящего документа. За исключением явно зафиксированного в любом письменном лицензионном соглашении с Корпорацией Майкрософт и компанией Epic Games, предоставление настоящего документа не дает вам никакой лицензии на такие патенты, товарные знаки, авторские права и иную интеллектуальную собственность.

Наименования реально существующих компаний и продуктов, упоминаемые в настоящем документе, могут быть товарными знаками соответствующих правообладателей.

Несанкционированное копирование, инженерный анализ, передача, публичное воспроизведение, сдача в аренду, взимание платы за игру, обход защиты от копирования категорически запрещаются.

© & р 1998-2007 Epic Games, Inc. Все права защищены.

Gears of War, логотип Crimson Omen, Unreal и логотип Epic Games являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Epic Games, Inc. в США и других странах.

Microsoft, логотип Microsoft Game Studios, Windows, Windows Live, Windows NT, Windows Vista, логотип кнопки Windows Vista Start, Xbox 360 и Xbox LIVE являются товарными знаками группы компаний Microsoft.

Настоящий продукт содержит Zlib-Copyright © 1995-2004 Jean-loup Gailly и Mark Adler; Ogg Vorbis libs-© 2007, Xiph.Org Foundation; ConvexDecomposition-Copyright © 2004 Open Dynamics Framework Group, www.physicstools.org. Все права защищены.

Произведено по лицензии Dolby Laboratories.

BINK VIDEO Используется Bink Video. Copyright © 1997-2007 RAD Game Tools, Inc.

Настоящий продукт содержит программный код, используемый по лицензии NVIDIA. © 2007 NVIDIA Corporation, NVIDIA, логотип NVIDIA и фраза «The way it's meant to be played» являются товарными знаками и/или зарегистрированными товарными знаками NVIDIA Corporation. Все права защищены.

Все права на издание и распространение программного продукта GEARS OF WAR на территории стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «1С».

ПРИМЕЧАНИЕ: GEARS OF WAR использует ряд новейших методов рендеринга изображения. Игра массированно разрабатывалась и тестировалась на видеокартах NVIDIA® GeForce® 6 Series, 7 Series и 8 Series; задуманный уровень качества полнее всего достигается на картах 8 Series. На видеокартах GeForce 8600 или выше доступны все возможности спецэффектов на самых высоких разрешениях.

Настоящая компьютерная программа, персонажи, графика, товарные знаки и все возможные права интеллектуальной собственности, связанные с настоящей игрой, защищены законодательством об авторском праве и смежных правах, а также международными договорами. Игра GEARS OF WAR стала плодом коллективных усилий множества людей, которые этим зарабатывают себе на жизнь. Приобретая лицензионные продукты и соблюдая условия лицензии, вы поддерживаете авторов. Несанкционированное копирование, использование и распространение настоящей игры или любой ее части преследуется по закону и может повлечь за собой гражданское или уголовное наказание.